

LOAD 'N' RUN

RECOPIACION DE PROGRAMAS EN CASSETTE PARA TU ORDENADOR

especial verano

- OSCAR ESQUIA
- EL ALMIRANTE
- PATRULLEROS
- HOROSCOPO
- OLIMPIADAS
- HURRICANE
- EL LLANERO
- Y TILIGRAF 1
- Y TILIGRAF 2
- PYRAMIDE
- SENSO - 1
- PULSTAR
- KARATE
- RIDERS
- ZOOM

spectrum



Editorial

Como ya os informamos en el anterior número de **LOAD'N'RUN**, os presentamos el número extra de vacaciones correspondiente a Julio/Agosto con el cual esperamos refrescaros y que al mismo tiempo os lo paseis de lo lindo.

Continuamos ofreciendo regalos a los nuevos suscriptores y además para darle mayor emoción hemos establecido premios por orden de recepción, así que sin perder tiempo envíanos ¡ya! tu boletín y... ¡suerte!

Esperamos que tu te lleves el mejor premio.

¡Ah!, como ya habreis visto en lugar de diez programas este mes os presentamos ¡quince!. El motivo es que también nosotros queremos descansar una temporada, pero en el mes de Septiembre volveremos a la carga con fabulosos juegos y utilidades, y ¡cómo no!, con fantásticos regalos.

¡Felices vacaciones con... **LOAD'N'RUN!**

J.S.

DIRECTOR GENERAL

José Luís Fernández

DIRECTOR EDITORIAL

Mario Magrone

DIRECTOR PUBLICIDAD

Joan Caballería

DIRECTOR CREATIVO

Jordi Nin

FOTOGRAFIA

Josep M^a Fabregà

ILUSTRACION

Jordi Bartoll

SUPERVISION TECNICA

Manuel Panicello

REDACCION

Syra Rocchi, María José Brime

IMPRESION

Talleres Gráficos Soler, S.A.

Luis Millet, 69 - Esplugues (Barcelona)

D.L. B-451-85

FOTOCROMOS

Muralcrom, S.A.

Numancia, 55-57 - 08029 Barcelona

FOTOCOMPOSICION

Typex, S.A.

Llansà, 37 - 08015 Barcelona

EDITA

Inforpress, S.A.

Aragón, 63 - 08015 Barcelona

DISTRIBUYE

Coedis, S.A. - Valencia, 245

Administración **INFORPRESS**, S.A. Aragón, 63 Entlo. 2.ª 08015 Barcelona. Télex: 97785 MEC. Suscripciones: Telf.: (93) 325 91 12 - 223 31 85 - 223 31 84.

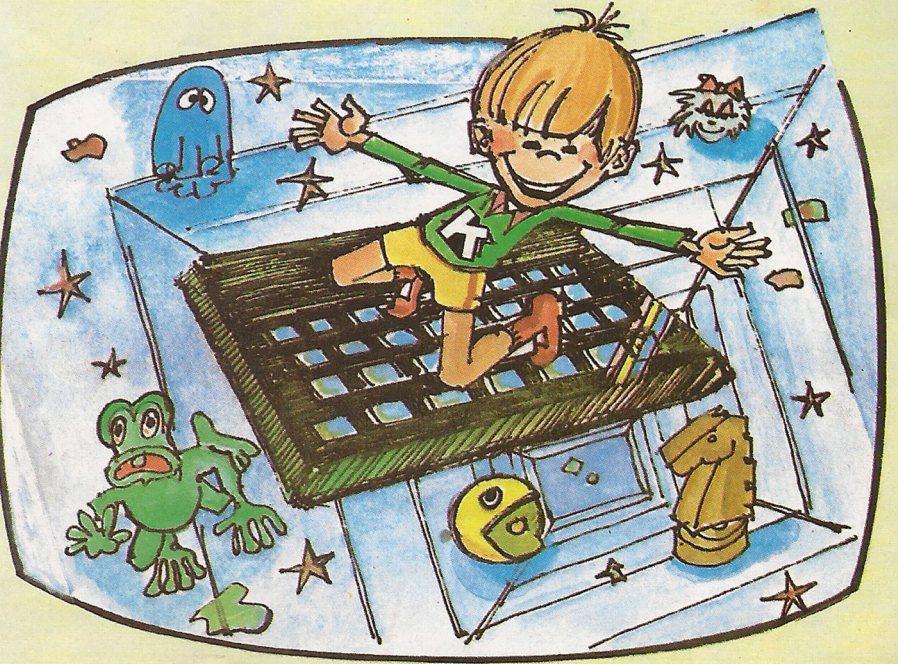
Colaboran: Xavier Fdez. Sitjar, José Soler, Paolo Gazzari, Jordi Sánchez, Daniel Fdez. Azancot, Cinta Panicello, Catalina Barceló, Mario Dassi, Luis Miguel Gavá, Jean-Luca Lazarini, Juan Ramón Josa, Jordi Bartoll, Keyboard Training Española. Corresponsales nacionales: Ignacio García, Madrid; Ana Riscal, Las Palmas de Gran Canaria; José Pena, Sevilla; M. Rivera, La Coruña; Sunsi Díez, Valencia; Ignacio Suasi, Bilbao; Virgilio B.Posada, Salamanca.

Corresponsales extranjero: Corrado Vantaggiato, Milán; Danielle Faulcau, París; Javier fdez. Díez, Quito; Bill Boy, New York; Ber Watson, Londres.

Copyright by **INFORPRESS**, S.A. Se solicitará control a la O.J.D.

¿Quieres «sacarle jugo» a tu SPECTRUM?

¿Te gustaría programar tus PROPIOS JUEGOS?



Keyboard Training Española, S. A.

Infórmate de Lunes a Sábado de 10 a 1 h.

Cjo. de Ciento, 205, Entlo. 3.ª

Telf. 323 41 13

BARCELONA

Caspe, 180, Entlo. 2.ª

(junto Carlos I). Tel. 231 95 13

BARCELONA



VIAJES BARCELÓ



LARGA DISTANCIA EL MUNDO A SU ALCANCE

SANTO DOMINGO	
Hotel Playa Bávaro (lujo)	118.500,-
U.S.A. (el ombligo del mundo) .	119.000,-
MEXICO	134.300,-
BANGKOK (la perla de Oriente)	132.000,-
MARAVILLAS DE LA INDIA	167.900,-
INDIA-NEPAL	205.000,-
INDIA-CACHEMIRA-NEPAL	249.900,-
REINOS DEL HIMALAYA	374.300,-
ESCAPADA A BAIL	182.900,-
CHINA	283.000,-
EGIPTO	198.100,-
(Sistema de financiación hasta 48 meses)	



CIRCUITOS EN AUTOCAR... VERANO SOBRE RUEDAS

Toda ITALIA en autocar
9 días 52.500,-
Salidas: 15 Julio/07-19 Agosto/02 Septiembre
Montpellier-Niza-Pisa-Roma-Florenca-Venecia-Milán

Vall d'Arán-Lourdes-Foix-Andorra
5 días 20.850,-
Salidas: 08-28 Julio/06-20 Agosto/03-17 Septiembre
(Consulte nuestra amplia oferta de destinos,
para todos los presupuestos)



BALEARES

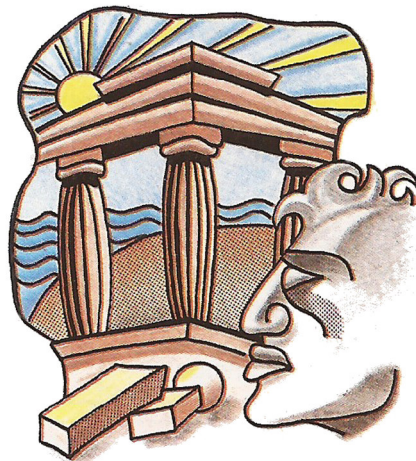
BALEARES

PALMA MALLORCA	desde 20.400,-
IBIZA	16.300,-
MENORCA	14.200,-

(Ida y regreso en barco y hotel 6/7 noches.
Precios de Temporada Alta)

PALMA MALLORCA	18.100,-
IBIZA	25.300,-
MENORCA	36.400,-

(Ida y regreso en avión y hotel 7 noches.
Precio de Temporada Alta)



DESTINO GRECIA

ATENAS (8 días)	
(Avión ida y vuelta, traslados y hotel) ..	47.900,-
ATENAS	
con crucero por el Egeo	78.430,-
ATENAS	
con circuito Peloponeso	73.800,-
(Precios de Temporada Alta. Consulte diferentes opciones para este destino)	



CANARIAS

CANARIAS ISLAS AFORTUNADAS

TENERIFE	7 días AyD	37.000 H***
LAS		
PALMAS	7 días AyD	38.000 H***
TCI/LAS		
PALMAS	14 días AyD	49.500 H***



CRUCEROS PAQUET LA CALIDAD SOBRE EL MAR

Riveras del MAR ROJO	
9 días desde	167.400
Crucero por el Mediterráneo	
Oriental 9 días desde	158.800
Islas Griegas 11 días	167.200

Pida más información en los
teléfonos siguientes:

BARCELONA: VIAJES BARCELÓ
317 02 20

MADRID: VIAJES INTEROPA
255 24 07



BARCELONA
Gran Vía, 640
Tel. 317 02 20

MADRID:
Vizconde de
Matamala, 1
Tel. 256 32 00

Juega y aprende

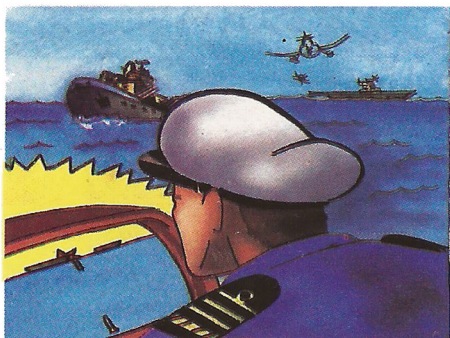
EL ALMIRANTE ZOOM 48K

Aventúrate por mares llenos de peligros e imprevistos. Buques enemigos, nieblas repentinas, epidemias y enfermedades tropicales te obligan a estar muy atento a tus víveres, pero tus ganas de obtener un ascenso te harán apurarlos al máximo.

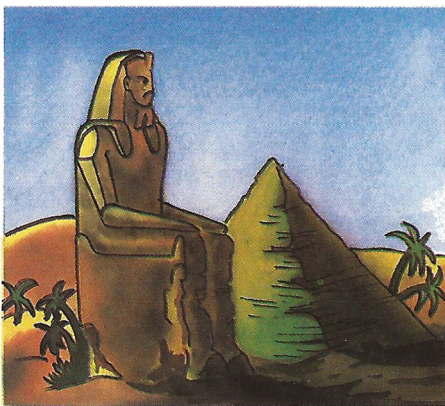
Cuando te encuentres con un barco enemigo, en lugar de hundirlo procura abordarlo ya que de esta manera podrás pedir rescate y optar más rápidamente a tu apetecido ascenso.

A tu lado tendrás una tripulación que estará siempre dispuesta a cumplir tus órdenes (abordaje, ataque, huida, etc.) aunque alguna vez te pueden dar un susto y amotinarse.

Pon a prueba tu astucia y... ¡CUIDA-DO CON LOS TIBURONES!



Genera y trata tus propias pantallas con esta divertida y práctica utilidad.



PYRAMIDE 48K

Ayuda a «Roby» a colorear todos los escalones de la escalera piramidal, ten en cuenta que tienes que esquivar a los «amigos» que te irán apareciendo, que no te puedes salir de la escalera y que tu única posible ayuda es el ascensor que te subirá a la cumbre.

CONTROL

P = arriba derecha
Q = arriba izquierda
A = abajo derecha
L = abajo izquierda

OLIMPIADAS 48K

Rememora las últimas Olimpiadas, pero en esta ocasión tu eres uno de los principales protagonistas. Intenta batir todos los Records y conviértete en uno de los mejores atletas del momento. Para conseguirlo sólo necesitas velocidad, potencia y concentración.

Las pruebas en que compites son:

- 100 metros lisos
- 400 metros lisos
- Salto de altura
- Salto de longitud
- Lanzamiento de peso

Encontrarás todas las instrucciones en el interior del programa.

SENSO-1 48K

Intenta comerte el mayor número de fantasmas que te sea posible, pero ten en cuenta que para pasar al nivel superior hay un mínimo de fantasmas a eliminar ¿Cuántos serán? Tienes diversas pantallas y niveles.

CONTROL

5 = izquierda
8 = derecha
0 = disparo

Muy
Importante



● PARA CARGAR PROGRAMAS

INICIO:

Conectar el Spectrum a la red eléctrica. Poner la cassette en la grabadora. Cuidar que la cinta esté rebobinada.

En la pantalla, aparecerá una inscripción:

© 1982 SINCLAIR RESEARCH LTD.

Pulsar LOAD. A continuación, pulsar SYMBOL SHIFT y, sin dejar de oprimirlo, pulsar dos veces ". Después, pulsar ENTER.

Inmediatamente, poner en marcha la grabadora oprimiendo el PLAY. El programa se empezará a cargar automáticamente y, en la pantalla, aparecerá un cuadro de color cambiante y unas líneas horizontales en movimiento: indican que se está cargando el programa.

Esperar a que el programa esté **totalmente** cargado, para pulsar el STOP de la grabadora.

Los programas de 48 K tienen, lógicamente, más tiempo de carga. Esperar a que el juego os sea presentado en pantalla y no aparezcan más líneas horizontales en movimiento, para parar la grabadora.

● PARA CARGAR SUCESIVOS JUEGOS

Apagar y encender el Spectrum: volverá a salir en pantalla la inscripción mencionada.

Juega y aprende

UTILIGRAF 48K 1 y 2

Esta compleja y poderosa utilidad convierte a tu Spectrum en un gran almacén de posibilidades así como en una herramienta completa para el diseño de tus propios gráficos.

Una vez cargado el programa te apetecerá un «Menú principal» del que podrás escoger varias posibilidades, para revisar el espacio ocupado de memoria, salvar, cargar, o la opción de diseño que te llevará a un «Menú especial de formatos». Encontrarás comandos tan útiles como por ejemplo la función «Espejo» para hacer gráficos simétricos, «inversión» para obtener gráficos con fondo negro, «Valor en bytes» para saber que valor tienen tus gráficos en bytes y poderlos introducir en tus propios programas en forma de datas, etc... Dentro del programa encontrarás instrucciones completas para poderle sacar «jugo» a esta soberbia utilidad.

PULSTAR 16K

Consigue alejar de tu mundo el mayor tiempo posible a los atacantes Alienígenas. Para ello te dotamos de seis naves

de combate y tres tipos de armas diferentes. Adelante, ¡que tengas suerte!

CONTROL

Z = izquierda

Symbol = derecha

X = subir

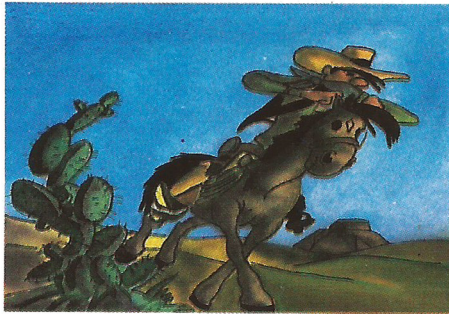
M = bajar

ARMAS

C = fuego iones positivos

N = fuego iones negativos

Caps = neutrones



LLANERO 16K

Esta es la versión para Spectrum del juego que recientemente hemos editado para Commodore-64 con el nombre de «El caballero blanco». Intenta destruir a todos los caballos enemigos.

CONTROL

6 y 7 = izquierda/derecha

Caps = fuego

OSCAR ESQUIA 16 K

Nuestro amigo Oscar tiene que cruzar la carretera y alquilar unos esquíes. Una vez alquilados ha de volver al otro lado, pero cuidando, cada vez que lo atropellan tiene que pagar una cantidad de dinero. Una vez en la pista el descenso deberá hacerlo por el camino que señalan las banderas y debes evitar que choque con los árboles.

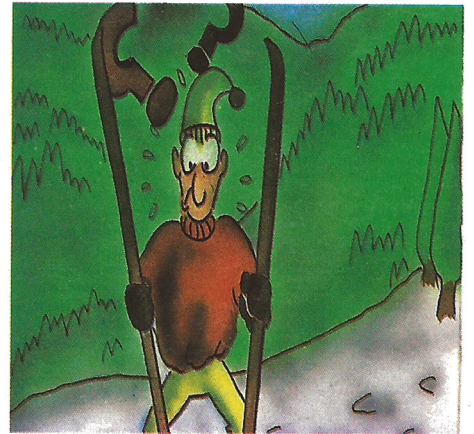
CONTROL

Q = subir

Z = bajar

I = izquierda

P = derecha



Repetir las instrucciones que hemos dado.

Para cada nuevo programa a cargar hay que volver a repetir todo el proceso.

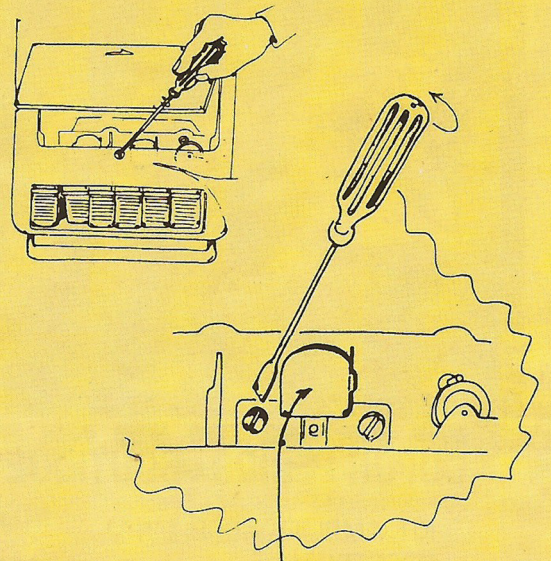
EN CASO DE DIFICULTAD DE CARGA

Si tenéis dificultad en cargar el programa, he aquí algunos consejos que podrán ayudaros:

VOLUMEN. El volumen del registrador o aparato reproductor de cassettes, debe ser lo suficientemente alto como para que se oiga claramente desde el ordenador el programa en fase de carga.

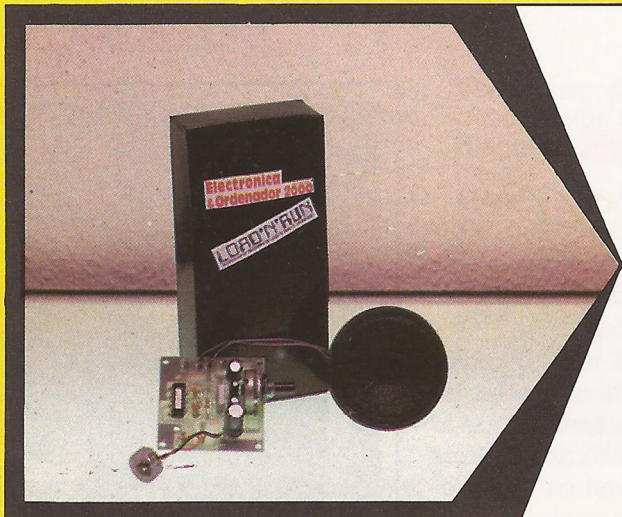
TONO. Si el aparato reproductor de cassettes tiene un solo mando para regular el tono, éste tiene que colocarse siempre al máximo de agudos (high). En caso de que existan varios mandos, hay que regularlos hasta obtener la frecuencia medio-alta.

AZIMUT. Para regular el azimut (grado de inclinación del cabezal de lectura con la cinta), colocar una cassette en el registrador, pulsar PLAY y regular un pequeño tornillo que hay detrás del cabezal de lectura hasta que se consiga el sonido agudo más fuerte. Es decir, el paralelismo entre la cinta de la cassette y el cabezal de lectura, debe ser lo más exacto posible. De esa forma, se obtendrá la señal fuerte y aguda que indicamos.



CABEZAL DE
LECTURA

Boutique L'N'R



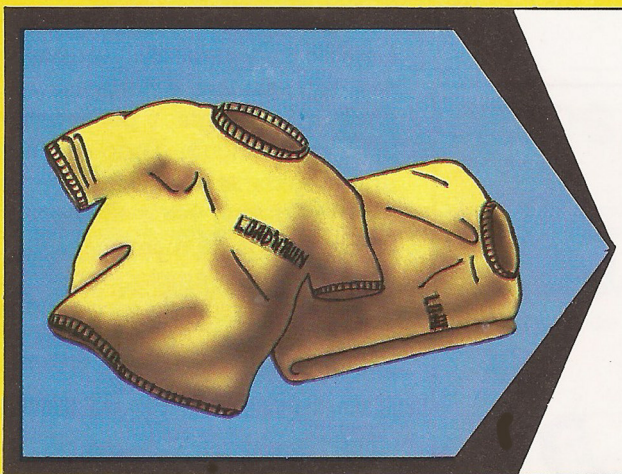
KIT AMPLIFICADOR L'N'R PARA TU SPECTRUM

¡DIVIERTETE MONTANDO TU PROPIO KIT-AMPLIFICADOR;
PODRAS OIR, CON TODA CLARIDAD, LA VOZ, LA MUSICA Y EL SONIDO DE TU SPECTRUM.
EL KIT INCLUYE UNA CAJA MUY PRACTICA DONDE COLOCARLO UNA VEZ MONTADO Y UN FOLLETO CON LAS INSTRUCCIONES DETALLADAS DE MONTAJE.
¡Y SOLO POR 1.500,— PTAS. GASTOS DE ENVIO INCLUIDOS!
TOTALMENTE GARANTIZADO POR LOAD'N'RUN.
¡VALE LA PENA, TE SORPRENDERÁ!



STEREO BOX 4

ES UNA NOVEDAD QUE TE OFRECE LOAD'N'RUN. CONECTANDO EL «STEREO BOX» A TU RADIO CASSETTE, SOLO OIRAN MUSICA LOS QUE LO DESEEN. DE ESTA FORMA NO TE MOLESTARAN MIENTRAS CONDUCES O DEJARAS DORMIR A TUS ACOMPAÑANTES.
EL «STEREO BOX» ES DE MUY FACIL INSTALACION Y ESTA TOTALMENTE GARANTIZADO POR LOAD'N'RUN.
PRECIO: 1.995.— PTAS. GASTOS DE ENVIO INCLUIDOS.



EL DISTINTIVO PARA LOS ADICTOS A LOAD'N'RUN.

ESTUPENDAS CAMISETAS SERIGRAFIADAS CON EL DISTINTIVO DE LOAD'N'RUN.
A PRECIO ESPECIAL PARA TODOS LOS QUE VIBRAIS CADA MES CON LOS JUEGOS Y UTILIDADES.
¡ATENCIÓN! ESTA CAMISETA LA PODEIS CONSEGUIR GRATIS JUNTO CON OTROS ESTUPENDOS REGALOS SI OS SUSCRIBIS ESTE MES. FIJATE BIEN EN LAS PAGINAS CENTRALES.
PRECIO 350,— PTAS. GASTOS DE ENVIO INCLUIDOS
¡NO TE OLVIDES DE SEÑALAR LA TALLA!



CUPON PEDIDO «BOUTIQUE LOAD'N'RUN»

- KIT AMPLIFICADOR L'N'R SPECTRUM
- «STEREO BOX 4»
- CAMISETA L'N'R'.
 - Talla Super Grande
 - Grande
 - Mediana

NOMBRE

DIRECCION TEL.

POBLACION D.P.

ADJUNTO TALON NOMINAL POR PTAS.

Juega y aprende

HOROSCOPO 48K

Como complemento a nuestro anterior número en el que os ofrecimos la posibilidad de conocer vuestros Biorritmos para un determinado mes, ahora os presentamos este programa mediante el cual podreis conocer los siguientes puntos:

- Angulación de los planetas con respecto al signo principal del nacido.
- Carta Astral.
- Etc.

Además tienes la posibilidad de sacar copia del Horóscopo por impresora en caso de que dispongas de ella.

RIDERS 16K

Te han encomendado la misión de vigilar que ningún intruso penetre en el bosque que rodea la ciudad, para esta misión se te ha proporcionado una estupenda moto. En tus constantes persecuciones debes procurar tanto de día como de noche eliminar al mayor número posible de intrusos pero teniendo la precaución de no chocar contra los árboles.

CONTROL

- 0 = derecha
- 1 = izquierda
- 9 = acelerador
- 8 = freno
- M, N, B = fuego

HURRICANE 48K

Debes conducir el avión que sobrevuela la ciudad y en vuelo rasante recoger todos los puntos negros que te salgan al paso. ¡Suerte!

Ten en cuenta que las alas tienen dos posiciones para velocidad, para aterrizar, las alas deben estar abiertas.

CONTROL

- 1 = subir
- Q = bajar
- G = izquierda
- H = derecha
- X = abrir o cerrar alas y despegue



KARATE 48K

Convértete en un auténtico karateka con este divertido programa que te ofrece una gama de golpes con el puño, patadas y defensas con el fin de que puedas ganar al ordenador o bien a un segundo jugador.

Recuerda, La mejor defensa es el ataque!

CONTROL

Para 1 jugador

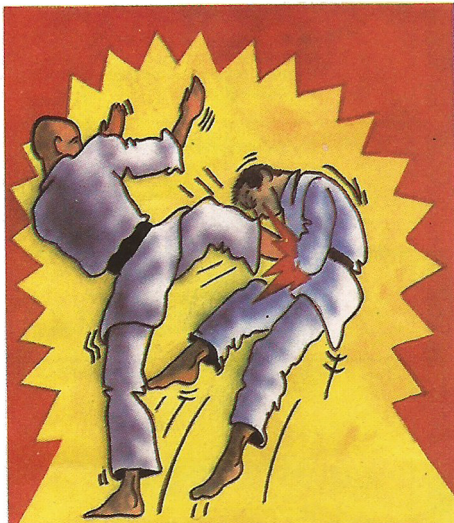
- 1 = golpe de nudillos
- 2 = golpe de mano
- 3 = patada alta
- 4 = patada baja

Space = derecha

Symbol = izquierda

Para dos jugadores

Jug. n.º 1		Jug. n.º 2
1	- golpe nudillos	- 7
2	- golpe mano	- 8
3	- patada baja	- 0
4	- patada alta	- 9
Z	- derecha	- Space
Caps	- izquierda	- Symbol



PATRULLEROS 48K

Un grupo de hombres, directivos de una cooperativa muy importante de transportes y comunicaciones del siglo XXV, deciden unir toda su tecnología en un fin común: construir un ordenador central que controle toda la red ya establecida.

Una vez diseñado y puesto en marcha el primer ordenador es cuando empiezan los problemas. El primer y único fallo que éste encuentra es precisamente la dirección humana, en consecuencia en cuestión de segundos el ordenador provoca tres accidentes mortales para otros tantos directivos. Los restantes, decididos a no permitir más acciones de este tipo a la máquina, optan por conjuntar todas sus fuerzas disponibles para terminar con el ordenador y sus subordinados.

Reglas del juego

Dos jugadores, tres escenarios, dispones de 20 a 30 hombres distintos por equipo con nombres y armas diferentes. La duración aproximada por escenario oscila entre una o dos horas dependiendo de la habilidad estratégica de los jugadores.

En cada turno de juego, el jugador puede mover y hacer atacar a sus hombres hasta que quiera o hasta que agote sus posibilidades.

Los equipos se han definido como «Patrulleros y Operantes».

Nota: No se puede acceder al siguiente escenario hasta no haber terminado con el anterior.

Situación de los ejércitos

Los equipos se van situando por turnos, comenzando por los «Operantes». Uno a uno se irán colocando los hombres de cada equipo utilizando para ello las teclas que se indican como cursoras, estas teclas se encargarán de desplazar el cursor (en flash), y la central «S» fijará la posición del hombre en el lugar deseado.

Movimiento y ataque de cada hombre

En ambos equipos cada hombre tiene una serie de características según el «Modo» en que se encuentre (Ver gráfico n.º 1)

Juega y aprende

— Número de puntos en movimiento: Es el número de veces que puede moverse el hombre, dependiendo de si lo hace en diagonal o transversalmente.

— Número de puntos de ataque: Viene definido dentro de las características del arma asignada. (Cuerpo a cuerpo y larga distancia).

Movimientos

Cada vez que se hace mover un hombre, se le resta un número de «Puntos de movimiento», esta reducción dependerá de si se pasa por una puerta, por campo abierto, por correas mecánicas, etc... O bien si el movimiento se realiza en diagonal o transversalmente. En caso de que se intente pasar por algún lugar no permitido sonará una señal de alarma (paredes u objetos inanimados), en ningún caso se podrá pasar por encima de otro hombre.

En caso de que algún personaje se quede sin puntos de movimiento, éste no podrá avanzar. Si tienes menos de la mitad de los puntos necesarios para efectuar un movimiento en pantalla nos aparecerá el mensaje «No hay bastantes puntos de movimiento», con lo que se tendrá que variar la acción prevista. Si alcanza la mitad, el movimiento será permitido y el ordenador volverá automáticamente al «Modo cursor».

Repetimos que los movimientos deben efectuarse con las teclas cursoras que se reseñan.

Combate

Para atacar a un enemigo en combate cuerpo a cuerpo, mueve el cursor hacia el hombre a eliminar, (en «modo de movimiento»), en combate de largo alcance pulsar «F». Si el hombre no tiene un arma de largo alcance o ésta se ha quedado sin carga el pulsar «F» no tendrá ningún efecto, en este tipo de combate el cursor se utiliza para elegir un blanco. Si el arma al disparar diese a cualquier participante, éste sería atacado. Sin embargo, si la ráfaga da en una pared o en cualquier objeto inanimado no hay ninguna repercusión.

En ambos tipos de combate, la posibilidad de acierto se nos muestra brevemente en pantalla en forma de porcentaje.

Dependiendo del arma, cada ataque consume una cierta proporción del movimiento asignado. Si en un ataque se requieren más movimientos de los que le quedan al actor el ataque es todavía

posible, aunque sin posibilidades de apuntar bien o de acertar. Si se acaban los puntos de un hombre en ataque el ordenador volverá automáticamente al «Modo cursor», y si durante un ataque de largo alcance se terminase la munición el ordenador pasará al «Modo de movimiento».

Heridas y Resistencia

Como ya hemos comentado anteriormente, en combate de largo alcance es posible herir a tus propios compañeros, cosa que no es posible en combate cuerpo a cuerpo.

Cuando se acierta a un hombre, éste puede sufrir ciertas heridas, dependiendo del poder del arma con que le han disparado y de la resistencia de su armadura en ese momento. Cada vez que se impacte en un combatiente su «Número de resistencia» se verá afectado y disminuirá.

Si el nivel de resistencia está por debajo de la quinta parte del que tenía al iniciar el juego quiere decir que el soldado está seriamente dañado y que se queda con sólo la mitad de sus movimientos permitidos. Cuando el nivel alcanza Cero, muere y desaparece de pantalla.

Armas especiales

— El Pirótón, es una pistola laser de repetición que efectúa tres disparos por ataque.

— Lanzas y granadas, son armas explosivas que pueden destruir paredes y objetos al mismo tiempo que afecta a los participantes.

— Bombas de gas, sólo afectan a hombres, en ningún caso a objetos o paredes.

TECLA		CARACTERÍSTICAS DE CADA TECLA
MODO	A PULSAR	
CURSOR	I	INFORMACION DEL PERSONAJE
	P	INFORMACION DE SU ARMA
	S	CAMBIO A MODO DE MOVIMIENTO
	V	NUMERO DE PUNTOS NECESARIOS PARA GANAR Y NUMERO DE TURNOS QUE RESTAN
	Ø	FIN TURNO DE JUEGO
MOVIMIENTO	I	INFORMACION DEL PERSONAJE
	P	INFORMACION DE SU ARMA
	V	PUNTOS VICTORIOSOS
	F	CAMBIO A MODO DE COMBATE
	K	CAMBIO A MODO DE CURSOR
COMBATE	S	SELECCION DE LA DIANA
	K	CAMBIO A MODO DE MOVIMIENTO SE ESPECIFICA TAMBIEN EL NUMERO DE ATAQUES Y DE MOVIMIENTOS RESTANTES EN PANTALLA.

GRAFICO 1

Información de los combatientes

Pulsando «I» en los modos de «movimiento cursor» se mostrará en pantalla toda la información. Cada etiqueta va seguida por un número y frecuentemente por otro entre paréntesis.

— PM (Puntos de movimiento). El primer número nos indica los movimientos que le quedan al personaje. El que figura entre paréntesis el número que tenía al principio del juego.

— RES (Resistencia). Al igual que en el anterior, el primer número es la resistencia que le queda. Entre paréntesis veremos la que tenía al principio.

— HAB (Habilidad). Es la destreza que tiene el hombre con su arma.

— ARM (Armadura). Nos indica la dureza de la armadura, como ya os hemos indicado se irán restando puntos por cada herida que se sufra. Si el indicador señalase Cero no quiere decir que esté muerto, sino que ya no tiene más defensas.

— PV (Puntos victoriosos). Son los puntos que consigue un participante a base de eliminar contrarios. Para ganar en un escenario es necesario que un jugador obtenga más puntos de este tipo que el enemigo a base de matarlo.

Información del arma

— Pulsando «P» en el modo de cursor o de movimiento se da la información acerca del armamento.

— ACI (% de aciertos al disparar) - En combate este número nos representa la suerte de apuntar bien (no necesariamente de acertar). La habilidad del soldado y del arma son factores a tener en cuenta.

— PPM (% puntos movimiento) - Representa el porcentaje de movimientos permitidos en cada ataque a un hombre con el arma.

— CAC (daños en cuerpo a cuerpo) - Si el arma acierta a un hombre en combate cuerpo a cuerpo causará unas ciertas heridas (entre una y dos).

Por ejemplo si el número es de dos puede sufrir dos, tres o cuatro heridas cuando es alcanzado, independientemente que pueda ser parada por su armadura.

— LA (largo alcance) - Si un arma tiene el indicador a cero, sólo servirá para el combate cuerpo a cuerpo, si el número es de uno o más, ésta podrá causar heridas tanto el largo alcance, como cuerpo a cuerpo. Sin embargo, cada arma tiene otro número entre paréntesis que indica su deteiorización,

El correo de los afortunados

Bilbao, 11 de Abril 1985

Estimado sr. Caballería:
 Le agradezco mucho su regalo puesto que es lo que más deseaba del mundo.
 Cuando lo vi me propuse, en seguida, que tenía que aprender a usarlo.
 Yo no me esperaba que fuese tan grande puesto que es diferente verlo en la fotografía que verlo en la realidad.
 Algunos de mis familiares vinieron ayer a verlo y se quedaron maravillados de lo bonito que es. También ellos me animaron para que diese alguna clase.
 Bastante idea ya tengo pero quiero llegar a dominarlo y saber todas las posibilidades que tiene el órgano de producir sonidos diferentes.
 Cuando vaya otra vez a Barcelona tendré el gusto de ir a verle.

Un saludo:

Eduardo Torre

Alfonso Blanco Benítez
 Cda. Los Garamillos, 32-33 A
 35002 OG C.A. PRO NTE de
 (Cadiz)

20 Abril 1985

LOAD "N" RUN
 Informes, S.A.
 a la Atmósfera del P. Caballero,
 Aragón, n.º 53 Embudo, 2.
 08015 BARCELONA.

Muy Sr. mío:
 Con firme me anunciaba en su telegrama, ha recibido la Cámara Kodak Disc, que me ha traído con el mundo por el tercer premio del concurso que ha realizado esa entidad. Gracias por tan magnífica premiación y quedo de Ud. afmo. S.S.

Alfonso Blanco

6 MAYO 1985

ALFONSO GONZALEZ GALLIANO
 Rambla Mendez Nuñez, 12
 ALICANTE, 03002

Alicante 2 de Mayo de 1.985

LOAD "N" RUN
 Apartado 36099
 08080 BARCELONA.

Amigos de LOAD "N" RUN:
 en el sorteo No 2 quiero agradecer el premio que me ha correspondido alegría no es mía solamente sino de mis hijos, de mi mujer a la cual le gustamos la televisión para poner los juegos de LOAD "N" RUN y compartirlos por lo que tengo que felicitarlos.
 Con la librería de un niño con zapatos nuevos esperaré la aparición del cassette y revista.
 Adjunto 2/ ME 09.788.981-6 de Ptas 7.975,-. Para la suscripción de 12 Ejemplares y 12 Cassettes, con el boleto de suscripción.
 Reiterando Gracias, aprovecho la ocasión para felicitaciones y saludos muy atte.

[Signature]

FRANCISCO CARRANZA MARQUEZ
 CA GRANACA, 33
 LA ALGABA (SEVILLA)

SEVILLA, 30 DE ABRIL 1.985

LOAD "N" RUN
 APDO. 36059
 BARCELONA 08083

SR. CABALLERIA:
 DE ACUERDO CON LA CONVERSACION MANTENIDA CON USTED, EN EL PRESENTE AGRADEZCO EL INTERES PRESTADO A MI SUERTE EN EL SORTEO CELEBRADO POR USTEDES Y EN EL QUE HE SIDO AGRACIADO CON UN JOYSTICK, EL CUAL DESEO TENER EN MI PODER LO ANTES POSIBLE, PARA USARLO CON LAS CINTAS QUE POSEO DE LOAD "N" RUN.
 TAMBIEN DESEO TODO TIPO DE EXITOS Y SUERTES PARA ESA REVISTA QUE USTEDES PATROCINAN.

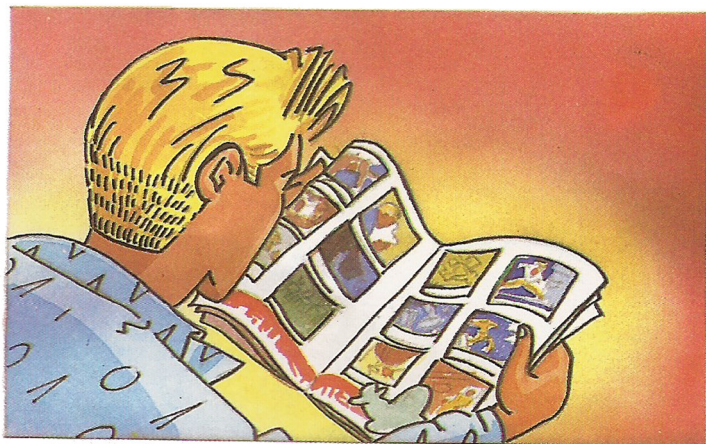
SIN OTRO PARTICULAR Y EN ESPERA DE SUS GRATAS NOTICIAS LES SALUDA MUY CORDIALMENTE.

[Signature]
 FCO. FRANCISCO CARRANZA MARQUEZ

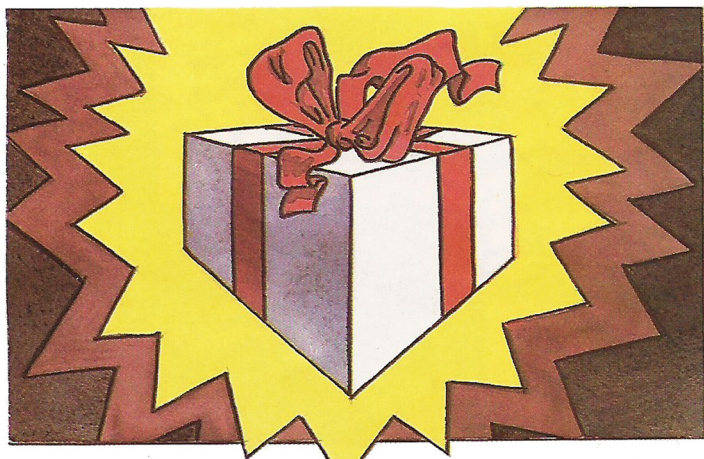
Tú puedes ser el siguiente...!



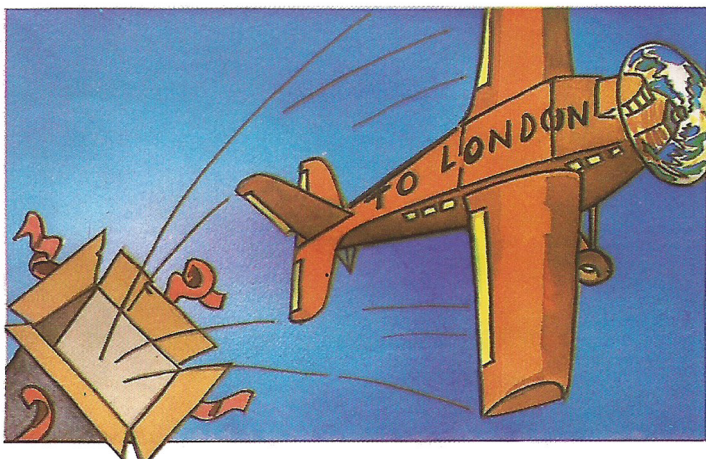
TU MEJOR ACIERTO, HA SIDO COMPRAR EL NUMERO EXTRA DE VERANO DE LOAD'N'RUN.



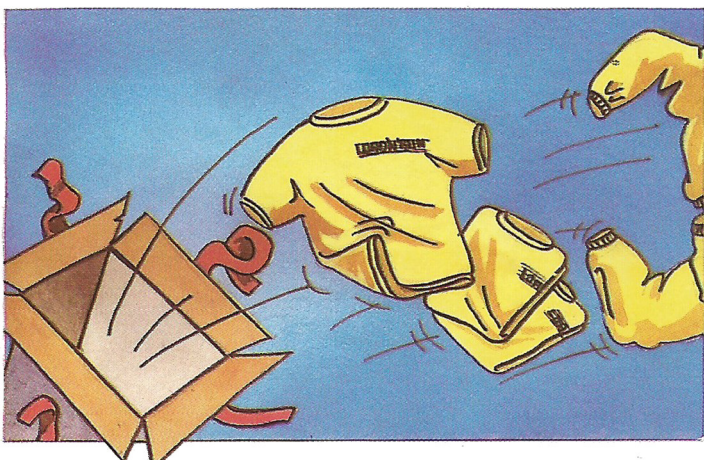
DESCUBRE LOS MARAVILLOSOS REGALOS, QUE TENEMOS, PARA TODOS VOSOTROS.



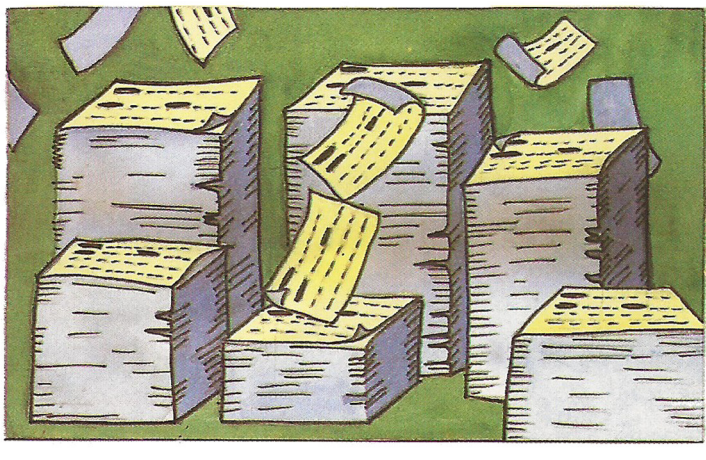
HAY MAGNIFICOS PREMIOS PARA TODOS LOS BOLETINES DE SUSCRIPCION QUE RECIBAMOS DENTRO DE LOS MESES DE JULIO Y AGOSTO.



TENEMOS 3 VIAJES A LONDRES PARA LAS PRIMERAS SUSCRIPCIONES.



Y CAMISETAS PARA TODOS.



ADEMAS, TU BOLETIN SE UNIRA A LOS QUE YA TENEMOS PARA EL SORTEO DEL VIAJE A DISNEYLANDIA.

DESCRIPCION DE LOS PREMIOS

EQUIPO DE TENIS «DONNAY»

- Bolsa «DONNAY» grande mod. TEAM 325
- Raqueta de Tenis «DONNAY» mod. BJÖRN BORG
- Lata de 3 pelotas «PENN 1»

CHANDAL

- Chandal 2 piezas color amarillo con inscripción LOAD'N'RUN

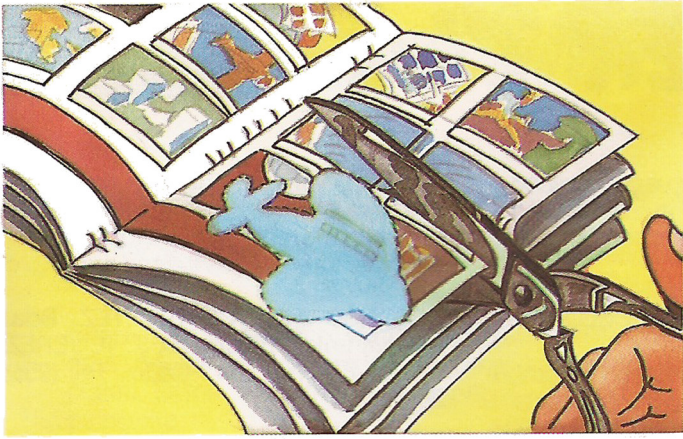
CAMISETAS

- Camiseta color amarillo con serigrafía LOAD'N'RUN.

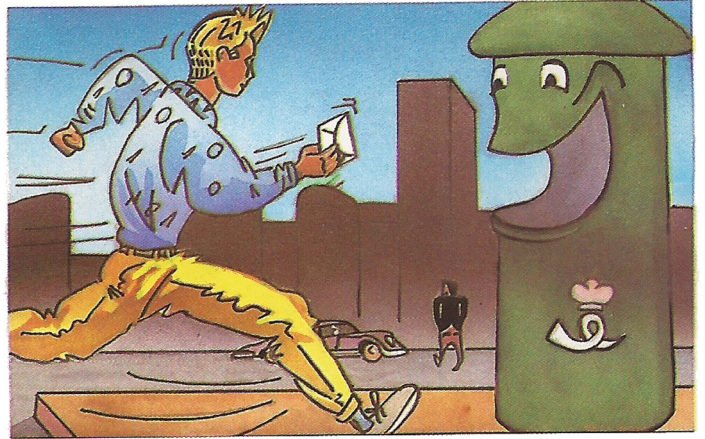
VIAJE A LONDRES

Agencia: Viajes Barceló, S.L.
Ayón: Iberia, línea regular (horario a elegir)
Hotel: Park Plaza
Habitación: Individual con baño
Duración del viaje: De Jueves a Domingo o de Viernes a Lunes
Fechas a elegir: Entre el 16/9 al 31/10 de 1985
Obsequio: Bolsa de viaje

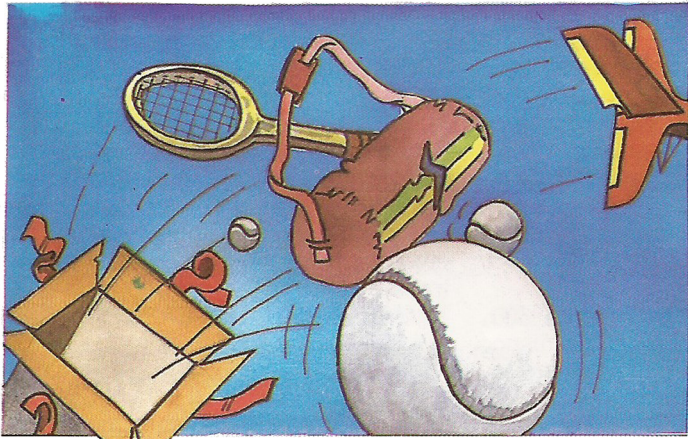




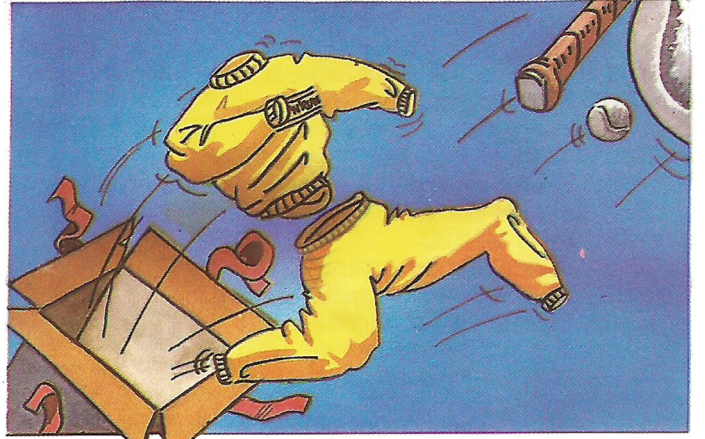
SUSCRIBETE A LOAD'N'RUN, RELLENA INMEDIATAMENTE EL CUPON CON TODOS LOS DATOS MUY CLAROS.



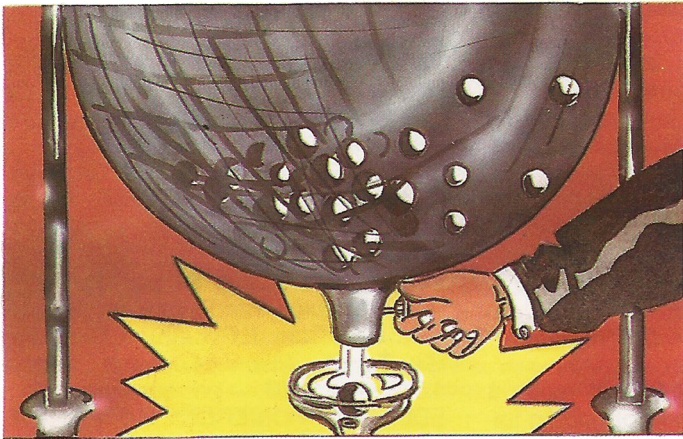
Y SIN PERDIDA DE TIEMPO ENVIANOSLO ¡AHORA MISMO!. NO TE DEMORES E INTENTA SER EL PRIMERO EN LLEGAR A LA CARRERA DE PREMIOS.



EQUIPOS DE TENIS PARA LOS SIGUIENTES.



CHANDALS PARA LOS MAS REZAGADOS.



A MEDIADOS DE SEPTIEMBRE SE SORTEARA EL VIAJE AL MARAVILLOSO MUNDO DE DISNEY. ¡QUE TENGAS SUERTE!.



EN SU MOMENTO SE HARA PUBLICO EL NOMBRE DEL AFORTUNADO QUE VIAJE A E.E.U.U. CON LOAD'N'RUN.

SPECTRUM - LOAD'N'RUN

DESEO SUSCRIBIRME POR:
12 EJEMPLARES Y 12 CASSETTES, POR 7.975 Ptas.
(MAS GASTOS DE ENVIO)

EL IMPORTE LO HARE EFECTIVO:
POR GIRO TELEGRAFICO NUM.:
POR GIRO POSTAL NUM.:
POR TALON NOMINATIVO ADJUNTO
CONTRA REEMBOLSO A LA RECEPCION DEL PRIMER
EJEMPLAR.

NOMBRE Y APELLIDOS

DOMICILIO

CIUDAD

FECHA

TLF.

D.P.

FIRMA

LOAD'N'RUN

RECOPIACION DE PROGRAMAS EN CASSETTE PARA TU ORDENADOR

LOS MEJORES PROGRAMAS DE EUROPA PARA SPECTRUM Y COMMODORE



Nº 1 EN DIFUSION
EN CALIDAD DE CONTENIDO
EN PRESENTACION
EN PRECIO

Juega y aprende

por cada cuarenta «pixels» que la ráfaga atraviesa este número se ve reducido proporcionalmente.

— TR (Tiros restantes). Nos da la cantidad de munición que todavía nos queda. Si se queda a cero, aún se puede usar en la lucha cuerpo a cuerpo.

Base Lunar (Escenario 1)

En este escenario has de destruir el Centro de Control (en flash) al que sólo puede acceder un hombre para ganar.

- Patrulleros atacan
- Operantes defienden

La Estrella (Escenario 2)

Se trata de destruir los dos ordenadores de la sala de mandos de la nave para que no pueda despegar. Se encuentran en la parte derecha de la pantalla.

- Patrulleros defienden
- Operantes atacan

Asalto final (Escenario 3)

Tienes que destruir las ocho partes de la pantalla que configuran el Ordenador Central para ganar, o bien destruir a los Patrulleros para que ganen los Operantes.

- Patrulleros atacan
- Operantes defienden

Armas (descripción y utilización)

— Granadas = Un Patrullero sólo puede llevar cinco de éstas para conseguir vía libre a zonas inaccesibles tiene

mucha potencia.

— Laser = Arma de fuego corto y de largo alcance.

— Pistola = Utilizable en lucha cuerpo a cuerpo.

— Pistola «L» = Largo alcance, muy potente.

— Grapas = Se utiliza para inmovilizar Robots o piedras.

— Bombas de Gas = Sólo actúan contra hombres.

— Zetas = Pequeños Lasers.

— Látigo = Lucha cuerpo a cuerpo.

— Rifle = Dispara a largo alcance.

— Protón = Muy potente tanto en largo alcance como cuerpo a cuerpo.

— Razzias = Armas de los robots (unidades de fuerza).

— Lanzas = Bombas explosivas muy potentes, destruyen cualquier cosa.

BASE LUNAR (Escenario 1)

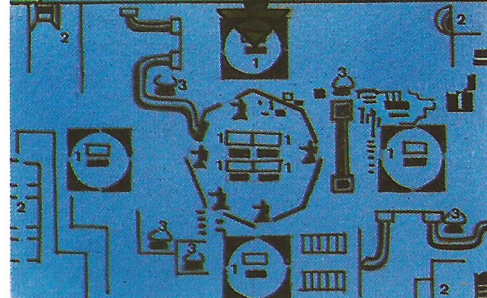
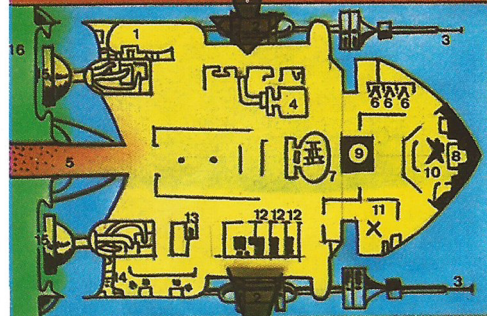
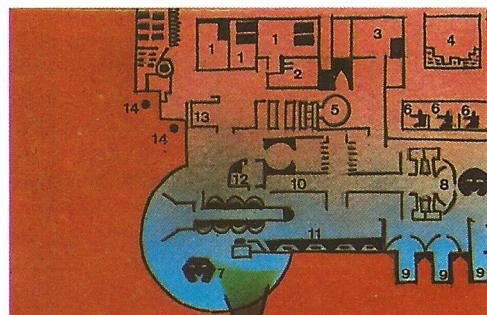
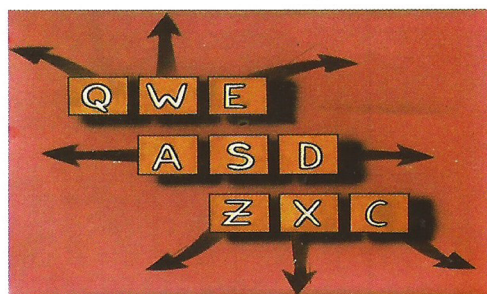
- 1.- Cámaras operativas.
- 2.- Unidad de repartición de comida.
- 3.- Sala de descanso.
- 4.- Cámara de control.
- 5.- Celda de energía nuclear.
- 6.- Robots centinelas.
- 7.- Robots minadores.
- 8.- Procesador mineral.
- 9.- Almacén.
- 10.- Correos convertibles.
- 11.- Conductor de energía.
- 12.- Analizador mineral.
- 13.- Entrada principal.
- 14.- Armas automáticas.

NAVE ESTRELLA (Escenario 2)

- 1.- Sala de Máquinas.
- 2.- Depósito de combustible.
- 3.- Naves Lasser.
- 4.- Celda de energía Nuclear.
- 5.- Reactor (las incursiones del refuerzo se efectúan por aquí N.º 5)
- 6.- PLOD-BOTS.
- 7.- Unidad de gravedad.
- 8.- Nav-COMPS.
- 9.- Almacenamiento de agua.
- 10.- Puesto de mando.
- 11.- Cámara de la carta de navegación.
- 12.- Habitaciones.
- 13.- W.C.
- 14.- Galería.
- 15.- Motor.
- 16.- Muelles.

ASALTO FINAL (Escenario 3)

- 1.- Ordenador central.
- 2.- Brazos elevadores.
- 3.- Robots de servicio.
- 4.- Robots centinelas.



SI TIENES PROBLEMAS
TECNICOS, LLAMA AL LABORATORIO
DE **LORD 'N' RUN**



93 / 231 95 13

De 10 a 13 h., lunes a viernes

93 / 323 41 13

De 16 a 21 h., lunes a viernes

93 / 231 95 52

De 9 a 13 h., sábados.

Cualquier dificultad te la resolveremos por teléfono.

CONCURSO NACIONAL
de PROGRAMAS

LOAD'N'RUN

LOAD'N'RUN convoca este concurso con la sana intención de demostrar que en nuestro país también hay genios.

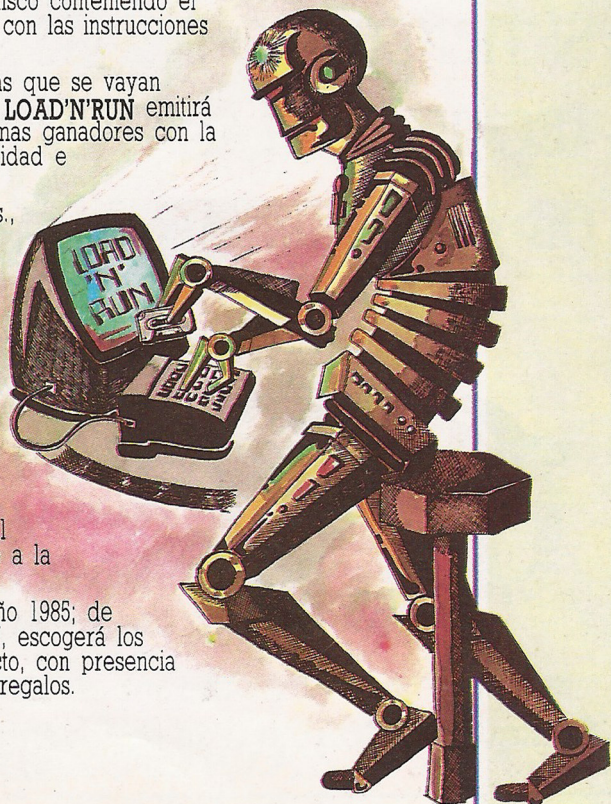
Y como estamos convencidos de ello, ofrecemos la posibilidad de editar los mejores trabajos y premiamos el esfuerzo como se merece: con dinero y con el reconocimiento público que debe suscitar toda aportación individual a la colectividad.

Sabemos que contamos con vuestro apoyo y esperamos, queridos amigos de **LOAD'N'RUN**, que vuestra participación sea tan masiva y entusiasta como siempre.

Para poner un poco de orden, hemos elaborado las siguientes

BASES

- 1.- Puede participar todo el que lo desee.
- 2.- El concurso es abierto y no se establecen limitaciones en cuanto a extensión, tema elegido o número de programas a enviar.
- 3.- Los programas deben ser para **COMODORE 64** o **SPECTRUM**, tanto en versión de 16 como de 48K.
- 4.- Los programas tienen que ser inéditos. Serán descalificados automáticamente aquellos que hayan sido copiados de cualquier edición o publicación, nacional o extranjera.
- 5.- No pueden participar los programas que hayan sido enviados a otros concursos o a empresas de Software.
- 6.- Los concursantes deberán enviarnos una cassette o disco conteniendo el programa, un texto explicativo del mismo y un listado con las instrucciones correspondientes.
- 7.- Se efectuará una selección previa entre los programas que se vayan recibiendo. Periódicamente, un Jurado nombrado por **LOAD'N'RUN** emitirá su fallo inapelable, premiando el programa o programas ganadores con la cuantía que estime conveniente, según sea la originalidad e ingenio del mismo.
- 8.- Los premios **NUNCA** serán menores de 15.000,- Ptas., por programa, pudiendo llegar hasta 100.000,- Ptas. El Jurado podrá premiar uno o varios programas, según criterio, con igual o diferente cantidad de dinero.
- 9.- **LOAD'N'RUN** se reserva el derecho de editar o no los programas que se presentan al Concurso, incluyendo los ganadores, que pasarán a ser de su propiedad.
- 10.- Los datos personales, nombre del programa y cuantía del premio asignado serán publicados, independientemente de que sean editados o no.
- 11.- No se mantendrá correspondencia alguna referente al Concurso. Asimismo, **LOAD'N'RUN** no se compromete a la devolución de programas no seleccionados.
- 12.- Este Concurso, tendrá su colofón a finales de este año 1985; de entre los programas editados, el Jurado **LOAD'N'RUN**, escogerá los tres mejores, siendo sus autores agasajados en un acto, con presencia de los medios de difusión y obteniendo espléndidos regalos.



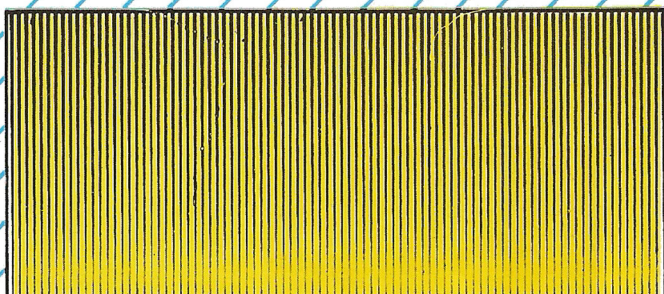
ENVIAR LOS PROGRAMAS A:
LOAD'N'RUN Concurso Programas
Apartado de correos N.º 36.099 - 08080 BARCELONA

Agenda L'N'R



H. MADINAVEITIA, S/N.
TELEFONO 251600*
TELEX: 35426-ONDO E
Aptos. 206-98
VITORIA (ESPAÑA)

TORROT



 **commodore**
COMPUTER

la emoción del futuro

IN-UP S.A.

CERDEÑA, 311
TELF. 258 96 03
08025 - BARCELONA
CURSOS DE INFORMATICA
ASESORIA INFORMATICA



PIONEER

El futuro en
sonido e imagen.

Vieta Audio Electrónica S.A.
Bolivia, 239 - 08020 Barcelona



MK 900

SEL

vietrónica sa

Apartado de Correos 9465 / 08080 Barcelona
SOLICITE CATALOGO ILUSTRADO

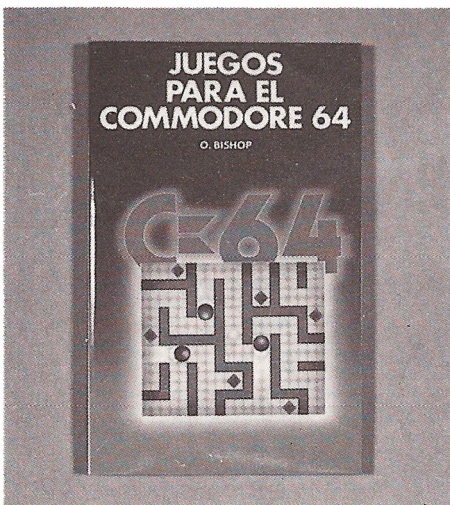
*para anuncios
en esta
sección:*

Telf: 3259112



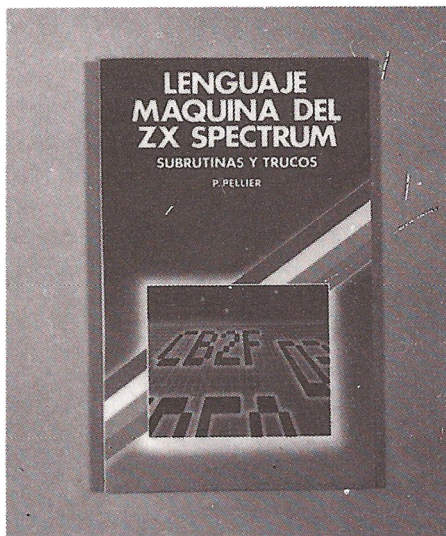
TITULO: INTRODUCCION AL
COMMODORE 64
AUTOR: I. Sinclair
N.º de Páginas: 151
Encuadernación: Rústica
P.V.P.: 1.200' — Ptas.

Comentario: «Introducción al Commodore 64» constituye una guía y un libro de consulta para todos los usuarios del Commodore 64, siendo un libro imprescindible para sacarle el máximo provecho a este nuevo y potente ordenador. Expone de forma comprensible, y con numerosos ejemplos, la sintaxis del BASIC, siendo un útil libro de consulta para el usuario experimentado y una valiosa guía para el menos experto. El libro presenta y describe en detalle las características que proporcionan a este ordenador su notable valor tanto para aplicaciones de gestión como para uso doméstico.



TITULO: JUEGOS PARA EL
COMMODORE 64
AUTOR: O. Bishop
N.º de Páginas: 159
Encuadernación: Rústica
P.V.P.: 1.200' — Ptas.

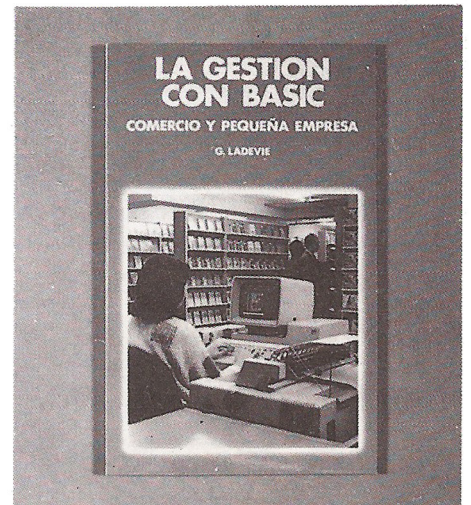
Comentario: El libro nos presenta veintiún excitantes juegos de alta calidad, los cuales se han comprobado. A cada programa le acompañan sus correspondientes instrucciones, le muestran como se juega. La forma en que el programa trabaja se explica con detalle, a la vez que se dan algunos consejos para conseguir tácticas para ganar. También se dan algunas indicaciones acerca de como introducir algunas variaciones en los juegos, pudiendo así aportar sus propias ideas.



TITULO: LENGUAJE MAQUINA
DEL ZX SPECTRUM
AUTOR: P. Pellier
N.º de Páginas: 126
Encuadernación: Rústica
P.V.P.: 1.200' — Ptas.

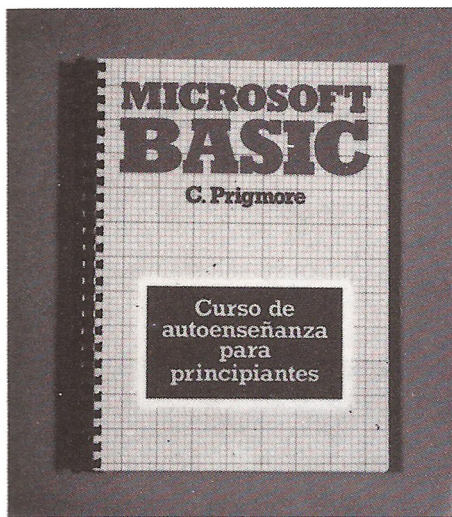
Comentario: Esta obra presenta de manera progresiva el ensamblador del microprocesador Z80 y su aplicación sobre el ZX SPECTRUM. Está destinado a aquellas personas que desean saber más sobre el funcionamiento interno de este microordenador para sacarle mayor partido, según sus posibilidades, y aumentar la velocidad de ejecución de los programas. Además de las instrucciones abundante

mente detalladas del Z80, este libro suministra una serie de subprogramas que serán excelentes ejemplares para los principiantes, a los cuales les permitirá fácilmente la ejecución de complejos programas en ensamblador. Particularmente explica como escribir o dibujar en la pantalla o en la impresora, programar la salida sonora o la salida de cassette y detectar las teclas pulsadas en el teclado.



TITULO: LA GESTION CON
BASIC (COMERCIO Y
PEQUEÑA INDUSTRIA)
AUTOR: G. Ladevie
EDICION: Primera
N.º de Páginas: 127
Encuadernación: Rústica
P.V.P.: 1.200' — Ptas.

Comentario: Si tiene algunas nociones de BASIC y desea explotar al máximo sus posibilidades y en particular dentro de la gestión. Este libro está directamente destinado a ello. Descubrirá programas completos, con los diagramas de flujo, las explicaciones y en fin (lo más importante...) un listado de cada programa. Pero además de los programas de aplicaciones encontrarás los métodos necesarios para una buena programación. El objetivo de este libro es doble, darle programas de gestión utilizable para pequeñas aplicaciones y también los medios de lanzarle hacia esta aventura: La realización de sus programas de gestión.



TITULO: MICROSOFT BASIC
(CURSO DE AUTOENSEÑANZA
PARA PRINCIPIANTES)

AUTOR: C. Prigmore

N.º de Páginas: 211

Encuadernación: Rústica con
canutillo

P.V.P.: 2.400'— Ptas.

Comentario: Es una guía para aprender a programar por sí mismo, paso a paso y escrita para poseedores de ordenadores y para todos aquellos que quieran aprender a escribir sus propios programas. Contiene muchos ejemplos y ejercicios y todos ellos con sus soluciones, además de utilizarse incluso sin un microordenador con el que practicar.

N.º de Páginas: 169

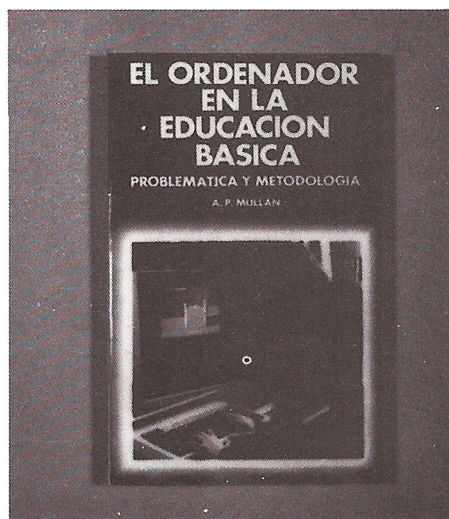
Encuadernación: Rústica

P.V.P.: 1.200'— Ptas.

Comentario: El autor nos brinda en este libro veinte juegos dinámicos para el ZX SPECTRUM. Aparecen desde juegos de tablero hasta juegos de acción e incluye un gran juego de aventuras.

Se introduce cada juego con detalle y, en la mayoría de los casos, se explica línea por línea. Se han subrayado los trucos y las técnicas especiales usadas por los programadores y Tim Martnell le sugiere como los puede aplicar a sus propios programas. Al final del libro se ha incluido un capítulo con sugerencias para mejorar sus programas.

Se presentan las líneas a seguir respecto a que es lo que hay que buscar en los distintos programas y como utilizarlos mejor, esto se expande en el capítulo de los maestros como programadores. Después se dedican dos capítulos al niño como programador: El primero considera la resolución de problemas, y el segundo explora lenguajes y objetivos. Se describe una metodología que utiliza el LOGO y la tortuga de suelo y se discuten las simplificaciones de la utilización de los micros en el plan de estudios de las escuelas.



TITULO: EL ORDENADOR EN
LA EDUCACION BASICA
(PROBLEMÁTICA Y
METODOLOGIA)

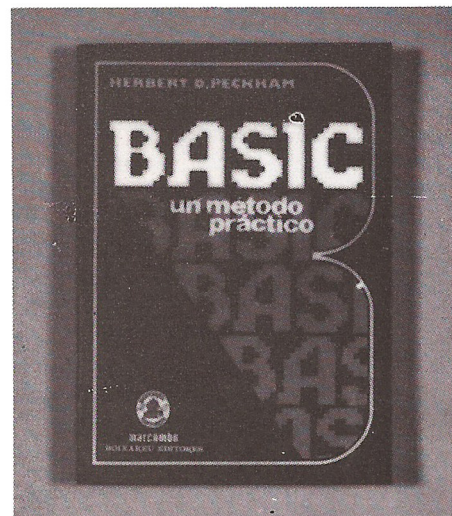
AUTOR: A. P. Mullan

N.º de Páginas: 165

Encuadernación: Rústica

P.V.P.: 1.200'— Ptas.

Comentario: Este es un libro dedicado a los maestros y a cuantos se relacionan con la utilización de los microordenadores en la escuela primaria. No presupone ningún conocimiento previo sobre los ordenadores y, sin embargo, proporciona una guía completa a través de este tema. Los maestros y los padres que utilicen los ordenadores con fines educativos encontrarán que este es un texto legible e instructivo.



TITULO: BASIC

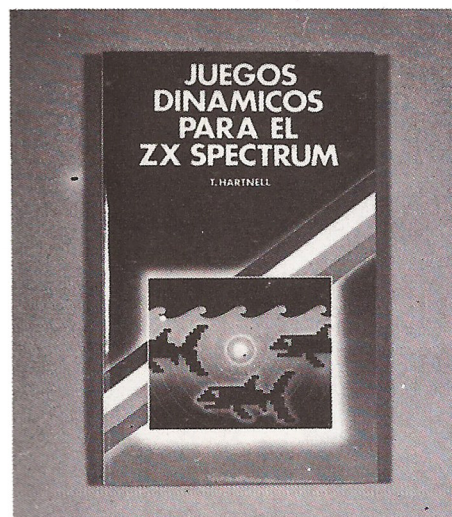
AUTOR: H.D. Peckham

N.º de Páginas: 308

Encuadernación: Rústica

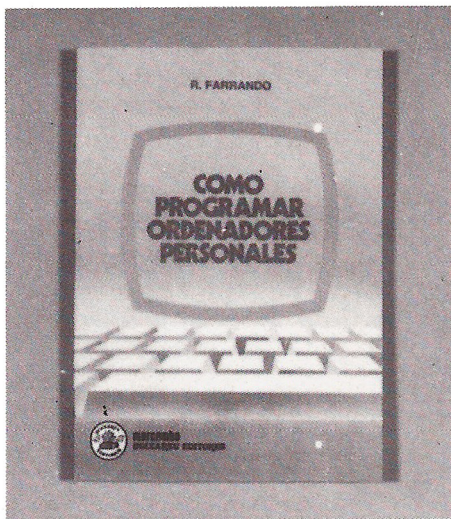
P.V.P.: 2.600'— Ptas.

Comentario: El texto está organizado en diez capítulos más dos apéndices. Cada capítulo constituye un módulo de formación que exige una o dos horas de clase teórica y posiblemente tres o cuatro horas fuera de clase. Al final de cada capítulo hay pruebas de repaso que dan al estudiante la posibilidad de ver si domina los objetivos. El texto se puede usar de varias formas: Está probada su eficacia en un curso libre, abordando cada vez el tema que se quiera y avanzando como se desee, pero también se puede hacer una lectura tradicional; finalmente también se puede seguir, con una mínima supervisión, como libro para autodidactas.



TITULO: JUEGOS DINAMICOS
PARA EL ZX SPECTRUM

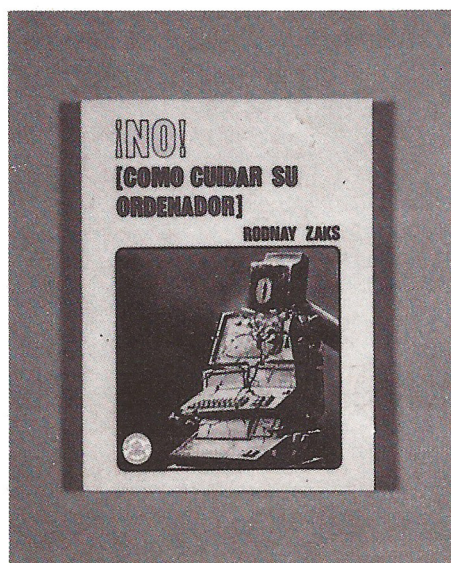
AUTOR: Tim Hartnell



TITULO: COMO PROGRAMAR ORDENADORES PERSONALES
AUTOR: R. Farrando
N.º de Páginas: 144
Encuadernación: Rústica
P.V.P.: 1.200' — Ptas.

Comentario: Esta obra nos presenta una colección de programas que pretenden abrir horizontes sobre nuevas aplicaciones del ordenador personal, especificando los detalles necesarios para la programación de cada una de ellas.

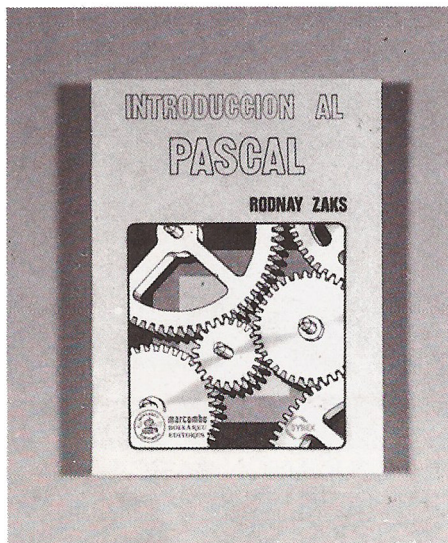
Los programas expuestos en este libro han sido tratados con varios ordenadores personales existentes en el mercado, lo que permitirá al lector comparar las diferencias de programación, unas veces más sencillas y otras más complejas, según las prestaciones de los diferentes ordenadores.



TITULO: ¡NO! (COMO CUIDAR A SU ORDENADOR)
AUTOR: R. Zaks
N.º de Páginas: 224
Encuadernación: Rústica
P.V.P.: 1.400' — Ptas.

Comentario: Actualmente los ordenadores personales han llegado a ser tan simples que cualquiera puede operarlos con un mínimo de enseñanza previa y sin riesgos reales, al menos en principio. Pero si el ordenador se utiliza con fines comerciales se han de tomar las precauciones adecuadas para salvaguardar la información y asegurar un funcionamiento fiable.

Este libro le enseñará la forma correcta de manejar y cuidar todos los elementos de un sistema de ordenador. Encontrará, además, recomendaciones relativas a qué hacer cuando algo no funciona, y también precauciones de seguridad.



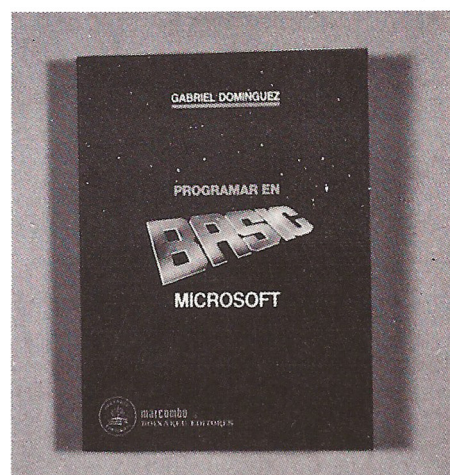
TITULO: INTRODUCCION AL PASCAL
AUTOR: R. Zaks
N.º de Páginas: 392
Encuadernación: Rústica
P.V.P.: 2.400' — Ptas.

Comentario: Este libro ha sido escrito con la intención de hacerlo legible para todo el mundo, tanto para programadores principiantes como para experimentados y para todos aquellos deseosos de aprender PASCAL con rapidez.

Por la potencia de este lenguaje, equipado con elaborados instru-

mentos, ha sido todo un reto tener que explicar todas estas características de forma simple y progresiva, sin que el principiante se pierda o el programador avanzado se aburriese.

El libro incluye muchos ejercicios al final de cada capítulo, con los que el lector podrá ejercitar su capacidad y sus conocimientos.



TITULO: PROGRAMAR EN BASIC MICROSOFT
AUTOR: Gabriel Domínguez
N.º de Páginas: 328
Encuadernación: Rústica
P.V.P.: 1.900' — Ptas.

Comentario: Por su flexibilidad y sencillez, la versión BASIC de MICROSOFT está siendo aceptada por casi todos los microordenadores e incluso está siendo introducida en todas las versiones operativas CP/M.

Pensado para conversar con el programador (en su propio idioma) utiliza palabras ordinarias y comprensibles, con las cuales puede crearse el flujo de instrucciones que componen el programa. El propósito de este libro es de explicar detalladamente qué son y para qué sirven tales palabras de un modo gradual; de manera que tras la propia explicación se añade uno o más ejemplos. No sigue un orden alfabético, sino otro que se podría llamar de utilidad; es decir, aquel que sirva al lector para que, al terminar su descripción, pueda construir un programa por muy rudimentario que éste sea.

Últimas noticias

¡URGENTE! Ya casi se han agotado los obsequios para nuevos suscriptores y nos hemos visto obligados a lanzar una nueva gama de regalos para los amigos que nos envíen, durante estos dos meses, sus boletines de suscripción. Habrá para todos, pero los primeros en llegar se llevarán los mejores. ¡No te lo pienses más y envía hoy mismo tu cupón y... ¡Suerte!

ATENCIÓN: El día 31 de Agosto cerramos el plazo de admisión para el sorteo del viaje a Disneylandia, el sorteo se llevará a cabo a mediados del mes de Septiembre y el ganador se publicará en nuestra revista del mes de **o c t u b r e**.

El agraciado recibirá el premio en la oficina de Viajes Barceló de su población.

Con respecto al concurso de programas os avazamos que ya hemos recibido muchos juegos, pero todavía queremos recibir más, y así organizar una emocionante competición entre todos nuestros asiduos. Esperamos vuestras cintas ¡No os durmais!... Sed originales y divertidos.

Como ya os habreis dado cuenta este número es Julio/Agosto, por lo tanto el mes próximo no nos busqueis en los kioskos porque nosotros también ¡Por fin!, nos vamos de vacaciones.

LORD'N'RUN

**POR TELEFONO
ES INMEDIATO**

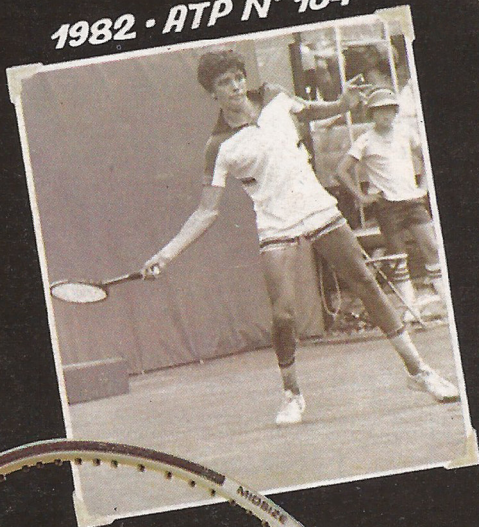
**LLAMA AL
(93) 325.91.12 - 223.31.84
223.31.85 - 223.99.61**

**PARA ABONARTE
PARA ANUNCIARTE
PARA INFORMARTE**

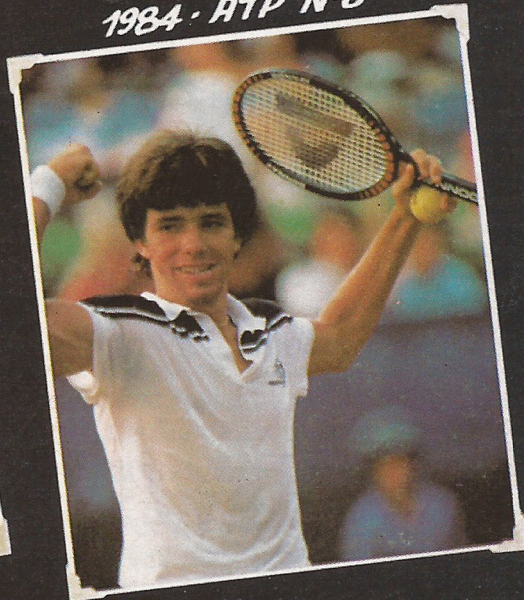
24 HORAS AL DIA

En 1982, Jimmy Arias era sólo grande en Búffalo. Luego, gracias a Donnay, adquirió control.

1982 · ATP N° 104



1984 · ATP N° 6



A mediados de 1982, poca gente estaba impresionada por el juego de Jimmy, excepto sus vecinos en Buffalo, Estados Unidos. En el lugar 104 del computador, Arias, de 17 años, estaba siendo batido en los torneos tan rápidamente, que siempre veía más partidos de los que jugaba.

Luego adquirió control... y surgió de entre la élite para colocarse el sexto del mundo al final de 1983.

Un destacado cambio de acontecimientos.

Hubo un tiempo en que incluso Bjorn Borg no era más que un joven prometedor. El adquirió control... sobre sí mismo, en la pista, en el juego. Se convirtió en un campeón, cada gran título que Borg ganó, lo hizo con Donnay, la raqueta que escogió para un mayor control.

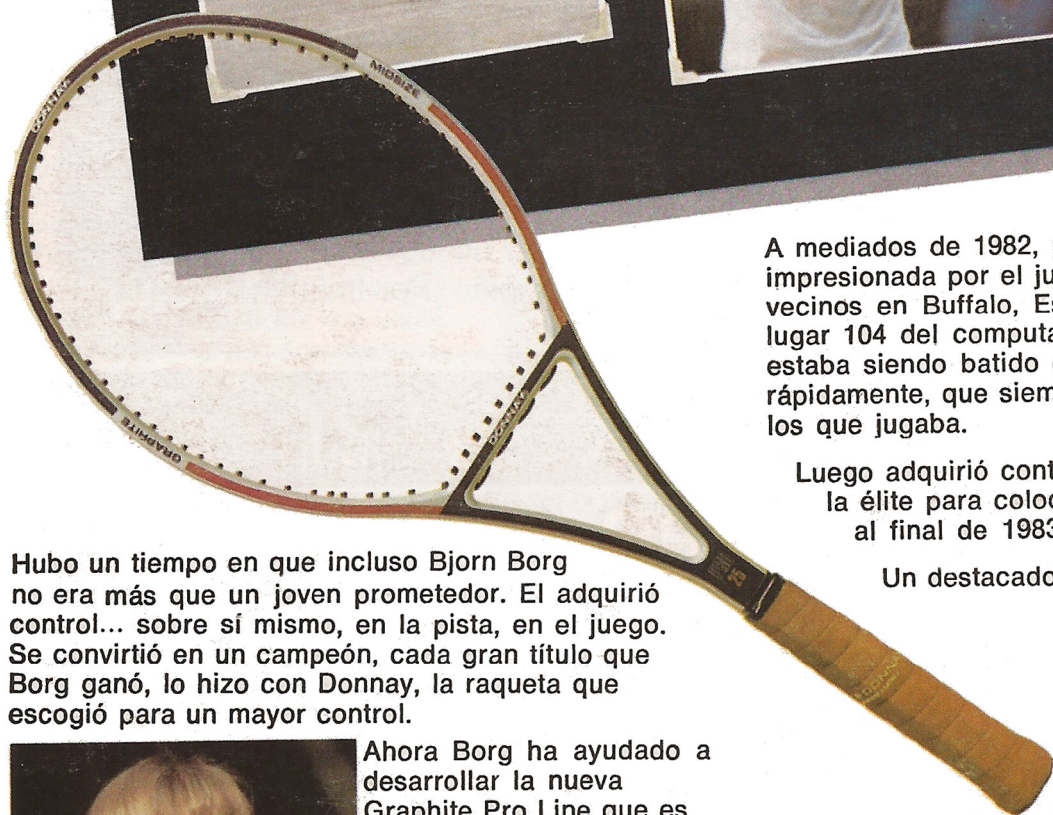


Ahora Borg ha ayudado a desarrollar la nueva Graphite Pro Line que es un reflejo de sus demandas en niveles de control.

El puente recto y el delgado perfil crean una nueva forma que le permite el control de su juego, permitiendo sentir más fácilmente la pelota en las cuerdas, y colocar los golpes con mayor precisión.

Así que adquiera una nueva Donnay Graphite Pro Line para su próximo partido y adquiera control.

TAKE **DON
NAY**
TAKE CONTROL





[HTTP://LOADNRUN.SPECCY.ORG/](http://loadnr.run.speccy.org/)



SEQUORNICO@GMAIL.COM